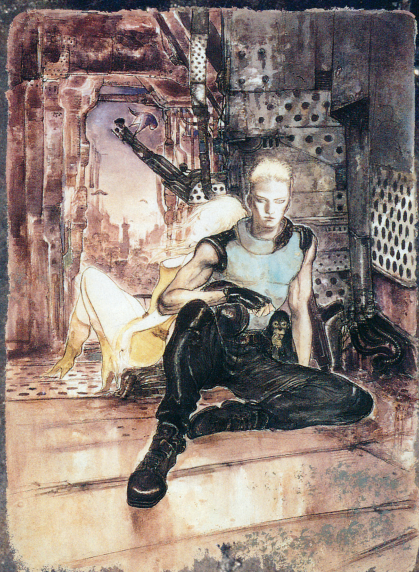
スーパーファミコン®

FRONT MISSION

フロントミッション

™

取扱説明書

SHVC-AGCJ-JPN

SQUARESOFT

このたびは、スクウェアのスーパーファミコンソフト『フロントミッション』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用の前に、取扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。また、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

【使用上のご注意】

●ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

●テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。

●長時間ゲームをする場合は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

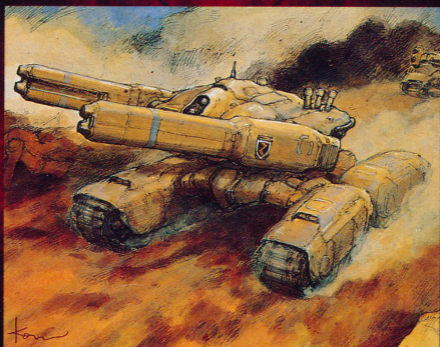
●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

●スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

【健康上の安全に関するご注意】

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。またごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

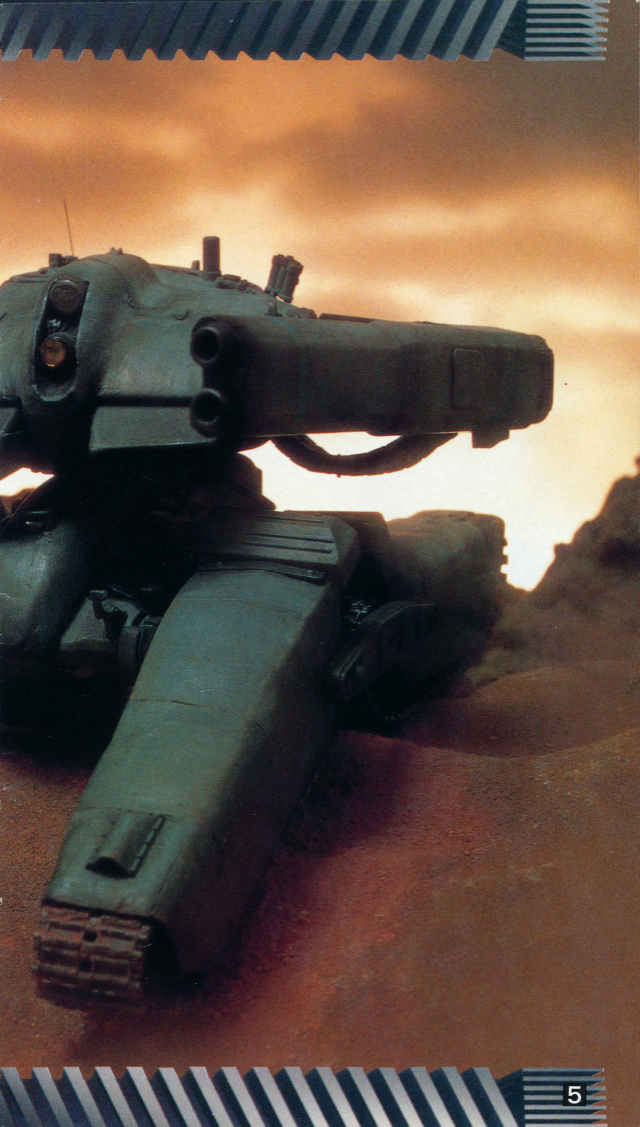
FRONT MISSION

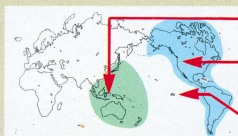
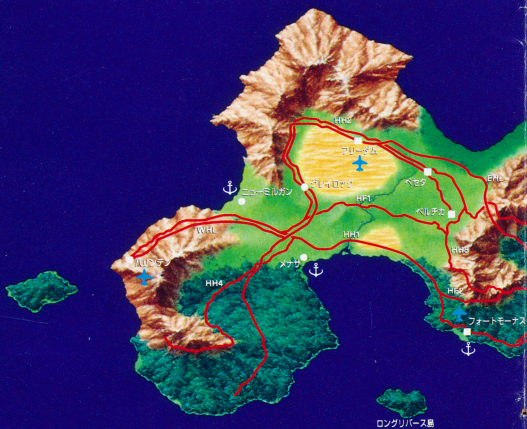
フロントミッション
取扱説明書
USER'S MANUAL

C O N T E N T S

戦いの始まり
PROLOGUE

近未来……。
世界は、オシアナ共同連合（OCU）と、
ニューコンチネント合衆国（USN）の、
2大勢力の対立に飲み込まれていた。
そして、太平洋に浮かぶハフマン島で、
その対立に戦火が立ち昇った。

ラーカス事件……。
ニューコンチネント合衆国（USN）は、
ハフマン島の自国領ラーカス区の軍需工場が
オシアナ共同連合（OCU）の
ヴァンドルングパンツァー4機に襲撃され、
工場が破壊されたと発表した。
これに対しOCUは、襲撃の事実を否認。
すべてはUSNの狂言であると言及した。
両国の和解は進まず、
ついにハフマン島全土が
戦闘状態に突入したのである。

こうして第2次ハフマン紛争は勃発した……。
オシアナ共同連合は、
ラーカス事件に関与した
ヴァンツァーパイロット達を
“戦闘訓練中に行方不明”と処理した。
軍の上層部を除き、事件の真相を知るものは、
直接戦闘に参加したパイロット達だけとなった。

戦闘の舞台

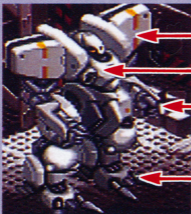
FIELD of WAR

Huffman Isl.

OCU

USN

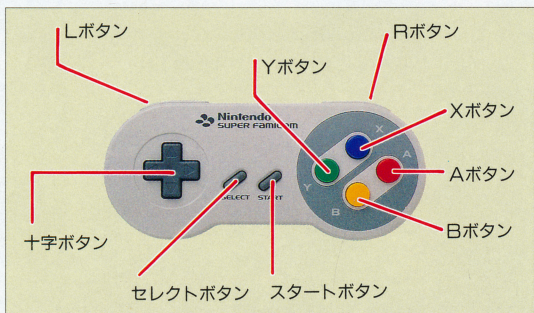
Huffman Island Data　ハフマン島データ

位置：南緯12度、東経269度
面積：79,215㎢
人口：4,550,000人（定住人口）
人口比：OCU 182.6万人
　　　　USN 272.4万人
通貨単位：H$（ハフマンダラー）
米生産量：48.2万t
野菜類生産量：77.8万t
乳牛：33.5万頭
肉用牛：87.2万頭
豚：48万頭
漁獲量：93.2万t
石油産出量：216.3千kl
天然ガス産出量：12億5820.3万㎥

WANDRUNG PANTER
ヴァンドルング　パンツァー

　化学反応によって高速に硬化・軟化する素材に電流を流すことで反応速度と耐久性をコントロールできる大小のアクチュエータを600個以上用い、人間に近い動きを再現した機動戦闘兵器。従来の兵器にない瞬発力と機動性を誇る。略称ヴァンツァーもしくはWAP。
　初期型（WAW）は地雷処理専用機として採用されたが、その後戦闘用に転用するため開発が進み、第4世代機にいたって戦闘型WAWが登場。従来型と識別するためWAP（ヴァンドルング　パンツァー）の名称が与えられた。
　地形を選ばない走破性と柔軟な戦場適応能力、単員で操作できる有利性から、世界各国で採用され他の地上兵器の需要を下げつつある。ただし、規格外の大口径戦車砲等は搭載できず、完全に戦車の座を奪うことはできないでいる。

基本操作

CONTROL SYSTEM

ここではコントローラーの基本的な使い方を解説します。全体MAPや戦闘MAP、街の施設など個別な状況では、ボタン操作などの使い方が変わることがありますので、この説明書にあるそれぞれの内容を解説した箇所をよく読んで操作をしてください。

Aボタン：コマンドを決定したり、メッセージを先へ進めたりするのに使用します。

Bボタン：コマンドをキャンセルしたり、1つ前のメニューウインドウへ戻るのに使用します。

Xボタン：戦闘MAPで、障害物の陰に隠れているユニットを表示します。

Yボタン：戦闘MAPで、自軍ユニットの行動順の自動選択を解除して、任意選択にします。

Lボタン：戦闘MAPで、自軍ユニットの行動順を1つ先へ進めます。

Rボタン：戦闘MAPで、自軍ユニットの行動順を1つ前のユニットへ戻すことができます。ただし行動終了したユニットは選択できません。

スタートボタン：戦闘MAPでシステムウインドウを開きます。

セレクトボタン：戦闘MAPでコマンドウインドウを開きます。

十字ボタン：ユニットを移動させたりコマンドを選択する時に使用します。

ゲームの始め方

カセットをスーパーファミコン本体に正しくセットして電源をいれてください。タイトル画面でAボタンかスタートボタンを押すとGAME MENUウインドウが開きます。

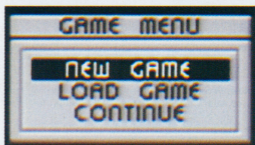
■始めからプレイする

初めてまたは始めからプレイする場合は、NEW GAMEを選び、Aボタンを押してください。

■セーブファイルで始める

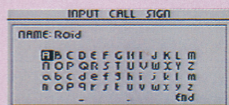
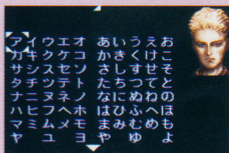
セーブしてあるゲームの続きをする場合は、LOAD GAME を選びAボタンを押してください。次にFile List のファイルのどちらかを選びAボタンで、ゲームが始まります。

■中断ファイルで始める

戦闘中に中断したデータがある場合、CONTINUEが表示されます。これを選びAボタンを押してください。中断データは一度ロードすると消えてしまいます。

名前の入力

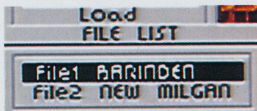
NEW GAMEを始めると、この主人公キャラクターの名前入力画面になります。

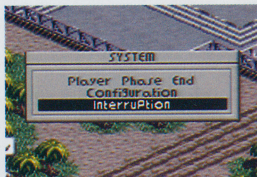
「搭乗者名確認」で名前を入力します。十字ボタンで文字を選び、Aボタンで決定、Bで１つ前をキャンセル。最大8文字まで入力できます。名前を入力したら、スタートボタンで決定します。

次に「搭乗者コールサイン」でキャラクターのコールサインを入力します。アルファベット8文字まで選べます。

ゲームの終わり方

この『フロントミッション』では、ゲームのデータを残しておく方法が2通りあります。1つは、ハフマン島にある街や基地でセーブする方法。もう1つは、戦闘MAPで中断してデータを残す方法です。

■街でセーブする

ゲームの進行と共に出てくるハフマン島の街や基地で、セーブができます。街に入ると表示されるメニューウインドウの中からSave/Loadを選択してください。File Listウインドウが現れますので、データをセーブしたいファイルにカーソルを合わせ、Aボタンでセーブしてください。

■戦闘中に中断する

戦闘MAP時にスタートボタンを押してシステムウインドウを開き、Interruptionを選んでAボタンを押すと、その時点のデータのままゲームを中断できます。

中断データは1つしか保存できません。また1度中断データをCONTINUEでロードすると、そのデータは消えてしまいます。

ゲームオーバー

戦闘で主人公キャラクターが搭乗するヴァンツァーのボディが全破壊された場合は、ゲームオーバーとなります。ゲームオーバーになった時は、始めからまたはすでにセーブしてあるデータにもどって再スタートしてください。ただし、ゲームを始めからスタートして一番最初の戦闘だけは、主人公キャラクターの搭乗するヴァンツァーが破壊されてもゲームオーバーにはなりません。

戦闘

COMBAT SYSTEM

このゲームの戦闘はターン制で、自軍ユニットを１つずつ動かしては戦うものです。１つの戦闘MAPでの戦闘が全て終了すると、自軍ユニットのヴァンツァーは破壊された部分も含めて完全修復されます。

■全体MAPから選択する

全体MAPで、街と戦闘MAP間を移動できます。現在地と目的地を結ぶ経路を十字ボタンで動かし、Aボタンを押すと自軍が目的地へ移動します。Aボタンでその街や戦闘MAPへ入ります。

マップ上の（街のマーク）は街、（目標のマーク）は次の目標（ステージ）です。

■出撃メンバーを選択

自軍ユニットの数が増えると、戦闘MAPへ入った時に、その戦闘に出撃するメンバーの選択画面が表示されます。Aボタンで出撃ユニットを全て選び、選択したユニットの上でAボタンで決定。

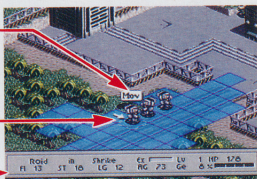
■戦闘ルールと勝利条件

戦闘はターン制です。敵を全滅させれば勝利、主人公ユニットが破壊されれば敗北です。指令された目標が達成できなくても、勝敗には関係ありません。

■報酬

戦闘突入まえに指令された目標の達成の度合いによって、報奨金が与えられます。

戦闘MAP画面の見方

戦闘は下のような戦闘MAPで行われます。自軍ターンで各ユニットごとに〈移動〉〈攻撃〉を行い、全ユニットの行動が終わると敵ターンに移ります。〈移動〉〈攻撃〉以外の行動をとることもできます。

ユニットデータの見方

パイロット名　機体名　EXPメーター　レベル　機体HP

Roid	in	Shrike	Ex	Lv 9	HP 191
Fi 18	ST 23	LG 15	AG 76	Ge 40	×

ファイト　ショート　ロング　アジリティ　地形効果　HPメーター

パイロット名：搭乗しているキャラクター名。
機体名：ヴァンツァー名
EXPメーター：次レベルになるまでのEXPの蓄積状態。
レベル：パイロットのレベル。
機体HP：機体の残りHPの合計値。
ファイト：機体の格闘能力評価値。
ショート：機体の近距離攻撃能力評価値。
ロング：機体の遠距離攻撃能力評価値。
アジリティ：機体の回避能力評価値。
地形効果：数値が大きいほど、攻撃された時にダメージを受けにくい。
HPメーター：機体の残りHPをメーター表示したもの。分割された左からボディ、左手、右手、足を示す。

行動順の変更

ユニットの行動順は、自動的に選択されますが、L・Rボタンで１つ先または前のユニットへ選択を変更できます。またYボタンで自動選択解除になり、カーソルを合わせてAボタンでそのユニットが選択可能。

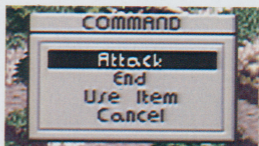
■移動

選択されているユニットを中心に青色で表示されている部分が移動可能範囲です。カーソルを移動位置まで動かし、Aボタンで決定してください。

移動制限

移動距離はLegs（足）のパーツによって変化します。段差がある場合、Ｉ段差はＩ移動力を消費。足のパーツによっては越えられる段差に限界があります。

■攻撃

移動決定後、敵ユニットに対して攻撃可能な場合、ウインドウにAttackが表示されます。攻撃可能な敵がいない場合、End、Use Item、Cancelが表示されます。

攻撃目標の決定

攻撃行動に入ると、行動コマンドがFireになり攻撃可能ユニットの地点が赤く点滅します。カーソルを移動して攻撃目標を選択し、Aボタンで決定してください。

武器選択

攻撃目標を決定すると、その時点で目標位置への攻撃に使用可能な武器のリストが表示されます。十字ボタンの上下で武器を選び、Aボタンで決定します。

射程表示

攻撃武器を決定後、自動的に使用武器の射程範囲が赤く表示されます。この段階までは、キャンセルして移動前の状態に戻れます。Aボタンで最終決定です。

戦闘画面の見方

戦闘は戦闘画面で自動で行われます。画面では常に手前右が味方ユニットで、そのデータは画面右上方に、敵ユニットは奥側左で、画面左下方にデータ表示されます。

データ欄には、各パーツごとにHPがメーターと数値で表示されます。各パーツのHPがなくなるとパーツが破壊されたことになり、データ欄から表示メーターが消滅します。ARMのメーターは左側が左手、右側が右手です。

味方データ

敵データ

Attacker	
BODY	60
ARMLR	45
LEGS	31

ユニットの破壊について

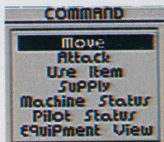
ユニットは、ボディ、左手、右手、足の４種類で構成されています。それぞれHPを持っており、HPが１の状態まで、通常通り作動します。０になると破壊されたことになり、戦闘画面でのグラフィック上も消滅します。ただしボディが破壊された時点で、ユニットは操縦不能になり、パイロットは離脱してしまいます。

■防御行動

敵ターンで、敵の攻撃目標になった場合、対応可能な行動が表示されます。近距離攻撃なら反撃も可能です。遠距離攻撃への対応は防御のみです。

■その他のコマンド

自軍ユニットは、移動・攻撃以外の行動をとることもできます。移動範囲の表示時にBボタンでコマンドウインドウが開きます。

COMMAND
Move
Attack
Use Item
Supply
Machine Status
Pilot Status
Equipment View

アイテムの使用

コマンドウインドウのItemを選び、Aボタンを押してください。そのユニットが所持しているアイテムを使用することができます。

敵の残骸の取得

敵ユニットを破壊した時に、敵のパーツを取得することがあります。パーツは補給車がいる場合は補給車に入り、いない場合は街のストックに入ります。

システムウインドについて

自軍ユニットの移動範囲表示されている時にスタートボタンを押すと、システムウインドウが表示されます。自軍ターンの終了や戦闘中断、コンフィグモードを選択することができます。

補給車とSUPPLY

ゲームが進むと、戦闘に補給車を伴えるようになります。自軍ユニットが補給車に隣接している時にコマンドウインドウを開き、Supplyを選択すると、アイテムの補給と武器の付け替えができます。また、補給車に隣接していると徐々にHPが回復し、破壊されたパーツもHPが1に再生します。

マシンステイタスの見方

コマンドウインドウでMachine Statusを選択すると、ユニットの状態を見ることができます。各パーツのHPの現在値(Now)と最大値(Max)が数値とメーターで表示されています。Moveは移動可能距離です。Status は、チャフやスモークなどの効果を受けている状態を表します。

パイロットステイタスの見方

Pilot Statusでは、パイロットのレベル、格闘攻撃力、近距離攻撃力、遠距離攻撃力、回避値のそれぞれのState(ランク)とExp(経験値)、経験値の合計(総合的な能力の目安)、熟練によって得られたSkill(特殊な能力/技)が表示されます。

PILOT STATUS

Name: Roid Lv. 9

	-State-	-Exp.-
Fight	12	975
Short	10	387
Long	9	0
Agility	9	1
Total		1362

Skill ---

イクイップメント・ビューの見方

Equipment View では、武器の状態を表示します。Body ボディ、L.Grip 左手、R.Grip 右手、L.Shoulder 左肩、R.Shoulder 右肩、Name 武器名、Bullet 攻撃回数(残り回数/最大数)、Range 射程距離(最短射程/最長射程)です。

Name: Shrike

	-Name-	-Bullet-	-Range-
Body	---		
L. Grip	WINEE RIFLE	99 / 99	1 - 1
R. Grip	ZENITH PUNCH	99 / 99	1 - 1
L. Shoulder	---		
R. Shoulder	MGR-IB	3 / 3	3 - 5

キャラクターの成長
LEVEL UP

主人公や自軍のキャラクターは戦闘を重ねることによって、経験値を獲得し成長していきます。経験値は格闘攻撃能力、近距離攻撃能力、遠距離攻撃能力、回避能力の4つに分類され、戦闘でそれぞれの行動をとるごとにその能力経験値が獲得されます。

■戦闘での経験値の取得

経験値は、戦闘で使った各能力ごとに蓄積されていきます。また、戦闘中にヴァンツァーが破壊されても、それまでにその戦闘で得ていた経験値は残されます。

■経験値とレベルアップ

経験値が高いほど敵に与えるダメージが大きくなり、逆に敵から受けるダメージが少なくなります。経験値が一定の値に達すると、キャラクターのレベルが上がります。

熟練と能力／技の獲得

戦闘経験を重ねる事で、ヴァンツァーのパイロットは経験値を得て、各戦闘能力に熟練していきますが、さらにそれぞれの能力がある値に達すると、キャラクターは特別な能力／技を得る事ができます。

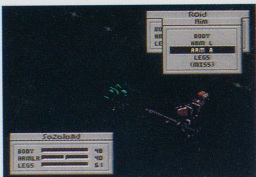
BONUS EXP (Lv 23)

Pilot: Roid

Fight	+56	1500
Short	+10	2066
Long	+10	2700
Agility	+33	1920

能力／技が増えるのはレベルアップ時で、それまでに能力／技の修得に必要な経験値を得ていると、レベルアップと共に戦闘画面上でウインドウが開き、修得できる能力／技のリストが表示されます。

■熟練の得意と不得意

能力／技の修得に必要な経験値は、キャラクターごとに、また攻撃能力ごとに異なります。キャラクターによって、攻撃の種類に得意・不得意があるわけです。

■熟練の器用と不器用

修得できる能力／技の数が、キャラクターによって違いがあることもあります。器用なキャラは数が多く、不器用なキャラは修得できる数が少ないのです。

■修得できる能力／技の種類と数

修得できる能力／技は、全員が全てを修得できるわけではありません。ごく代表的なものを各攻撃能力ごとに１つづつ紹介しましょう。

Stun (スタンパンチ)：格闘技。相手のヴァンツァーをマヒさせ、１ターン行動不能にする。

Duel (近距離部位狙い撃ち)：近距離技。手に持った近距離武器で、特定の場所を狙い撃つ必殺技。

Guided (遠距離部位狙い撃ち)：遠距離技。遠距離武器で特定の場所を狙い撃つ必殺技。

■戦略について

敵を効率よく倒すには、作戦を考え、修得した技をうまく使うといいでしょう。

例えば、１台の敵の回りを囲むコの字隊形や、HP・DFの優れた仲間のヴァンツァーで壁を作り、うしろから遠距離攻撃をするなど、さまざまな状況を考え、あなたならではの作戦を考えてみましょう。

能力／技を修得する時は、修得するキャラクターの得意な戦闘方法（格闘、近距離射撃、遠距離射撃）を考え、能力／技を覚えさせましょう。一度覚えた能力／技は、変更できませんので注意してください。

街について
TOWN GUIDE

ゲームが進行するにつれ、多くのハフマン島の街に入れるようになります。全体MAPで街をクローズアップし（Aボタン）、さらにAボタンで街に入ります。街にはさまざまな施設があり、機体のパーツを買ったり、情報を集めたりできます。

街にある主要な施設

街に入ると、まず街の名前が表示され、Aボタンで街のメニューウインドウが開きます。街によってさまざまな施設がありますが、ここではどの街にもある代表的なものを紹介します。

Shop

武器や機体のパーツ、アイテムを売り買いできます。

Colosseum

闘技場です。経験値と賞金がもらえます。

Military office

軍指令部。ここで指令を受けたり、敵の情報を得ます。

Set up

ストック（倉庫）です。機体の整備ができます。

Bar

酒場です。話しかけると、情報が得られることも。

Save／Load

ゲームのデータをセーブしたりロードしたりできます。

SHOP ショップ

街によって売っているものが異なります。買ったものはセットアップする以外は、ストックに入れられます。売るのもストックにあるものしか売れません。

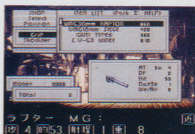
Buy〈買う〉

Select：Weapon（武器）かParts（機体パーツ）かItems（アイテム）か買うものの種類を選択します。

Position：武器、機体パーツそれぞれに、どの位置に装備するものを買うかを選びます。アイテムを買う場合は表示されません。

Item list：それぞれの商品が表示されます。商品名の右は価格。下にそのアイテムのデータが表示されます。

画面の見方

十字ボタンの上下でアイテムを選び、左右でその個数を決められます。Aボタンで決定です。Moneyは所持金額。Totalは買物の合計額です。

Sell〈売る〉

Select：Weapon（武器）かParts（機体パーツ）かItems（アイテム）か売るものを選択します。

Position：武器、機体パーツそれぞれに、どの位置に装備するものを売るかを選びます。アイテムを売る場合は表示されません。

Item list：それぞれの品物が表示されます。価格の右の数字は持っている個数。下にそのアイテムのデータが表示されます。

Set up〈セットアップしながら買う〉

Edit：セットアップする機体の選択に進むか、セットアップをキャンセルするか選びます。

Machine select：セットアップする機体を選びます。機体名の欄で十字ボタンの上下で機体を選び、Aボタンで決定。

Set up：武器か機体パーツのセットアップまたは機体の名称変更（Name）かカラーリング変更（Paint）を選びます。

Position：武器、機体パーツそれぞれに、どの位置に装備するものを買うかを選びます。Paintを選んだ場合は表示されません。

Parts list：それぞれの品物が表示されます。商品名の右の数字は価格。下はデータ。一度に１つずつしか買えません。はずした物はストックに入ります。

セットアップ画面の見方

十字ボタンの上下でアイテムを選び、Aボタンで決定。右下に所持金が表示されています。機体の表示画面の右上のW／Pは積載能力にたいする装備重量。

注意！ 機体の表示画面にWeight over（過重量）と表示されたアイテムは重量オーバーで購入できません。Readyになるようにエンジン性能を上げるか、軽いアイテムを選んでください。

Paint：ボディカラーを変更できます。
Name：機体名を入力できます。

MILITARY OFFICE ミリタリーオフィス

OCU軍の軍指令部です。ここで次の目的地が全体MAPで表示され、作戦の説明を受けます。一度説明を受けた後は、ミッションの説明が受けられなくなるので注意してください。

■戦力分析画面の見方

次の戦闘で遭遇する敵と味方のおおまかな戦力分析がミッションの説明の後に表示されます。BOSS DATAの左にはボスのグラフィックが表示されています。

BOSS DATA

敵のボスのデータが表示されます。格闘・近距離・遠距離・回避の各能力と能力合計値です。

BOSS DATA	
Short	32
Fight	40
Long	17
Agility	37
Total	126

ENEMY DATA

次の戦闘で会う敵ユニットの数、その攻撃力(AT)とHPの総計、ボスのレベルが表示されます。

ENEMY DATA	
Normal unit	3
Boss unit	1
Supply car	2
AT	89
HP	67
Ace Pilot Enemy 3 Lv.	3

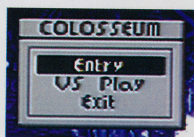
YOUR DATA

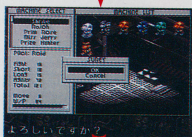
自軍ユニットの参加数とその攻撃力(AT)の総計とHPの総計が表示されます。

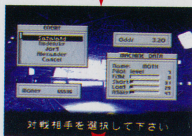
YOUR DATA	
Unit	5
AT	218
HP	328
Ace Pilot Roid Lv.	1

COLOSSEUM　闘技場

エントリーを申込む

このゲームでは経験値およびお金の獲得は、戦闘以外では闘技場でしか獲得できません。できるだけ闘技場に参加（Entry）するほうがいいでしょう。VS Playは対戦モードです。詳しくはP31を参照してください。

戦うマシンを選ぶ

自軍ユニットの中から、闘技場に出場するメンバーを選びます。メンバー名の欄のカーソルを上下に動かして、選択したいメンバーに合わせてAボタンを押し、マシン画面で確認したら再びAボタンで決定してください。

敵を選択する

この闘技場では、闘う相手を選択できます。対戦相手の名前の欄でカーソルを動かし、Aボタンで対戦相手を決定（相手によって倍率〈ODDS〉が異なります)。掛け金を決め、相手の攻撃能力を確認してから、戦闘へ突入します。

戦闘

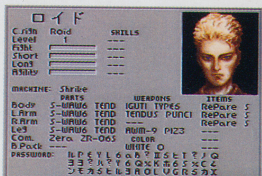
戦闘は通常戦闘と同じターン制です。ただし移動はありません。攻撃は近距離でも遠距離でも所持している全ての武器から選択できます。戦闘中にGive up（ギブアップ）することもできます。戦闘終了時点で全回復します。

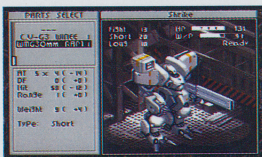
結果

勝っても負けても戦闘結果に応じた経験値が入り、勝つと掛け金と倍率に応じたお金がもらえます。

Status window　ステイタス

パイロットの状態が見られます。パイロット選択ウインドウでカーソルを動かし、Aボタンでパイロットを決定します。

ステイタスウインドウの下に、VS Playで使用できるパスワードも表示されています。

SET UP

ストックにあるパーツや武器を付け替えたり、アイテムをユニットに持たせる事ができるのが、このセットアップです。整備工場と倉庫が一つになったような所です。

Edit：機体のセットアップ、パイロットステイタスを見る、のいずれかを選択。

Machine select：セットアップする機体を選択します。また、下のウインドウの数値は各能力評価値です。

Set up：セットアップするものを、武器、機体パーツ、アイテム、名前、カラーリングの中から選択します。ItemのStockは……に１つ装備、Tradeは仲間のItemと交換、DropはItemを捨てます。

Position：付け替える武器やパーツの装備位置を選びます。アイテムのセットアップでは表示されません。

Parts list：それぞれのアイテムが表示されます。十字ボタンで名称欄のカーソルを上下させ、Aボタンで決定してください。

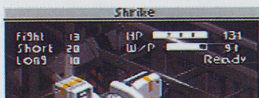
Paint：機体の色を変更できます。

Name：機体名を入力できます。

Pilot Status：パイロットの各攻撃能力が表示されます。

●各能力評価値は、各種武器、パーツ等の値を相対的に評価した値で、その値が高ければ高いほど優れています。

ＨＰは左からボディ、左手、右手、足、合計値を示します。W／Pは現在の積載能力の合計値を100%として積載している重量をグラフで表したものです。このグラフの下のReady表示に注意（※）してください。

Fight：格闘能力評価値
Short：近距離攻撃能力評価値
Long：遠距離攻撃能力評価値
Agility：回避能力評価値
Total：全能力評価値

注意! 機体の表示画面にWeight over（過重量）と表示されると重量オーバーで出撃不能です。またパーツを外した状態だとNo Partsと表示され、やはり出撃不能になります。

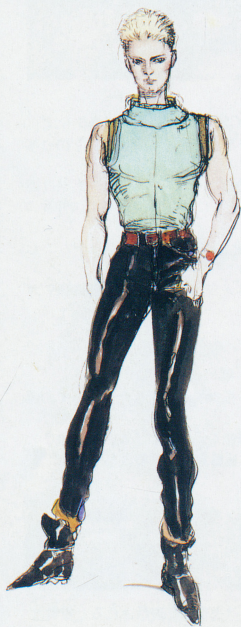
Pilot Statusの見方

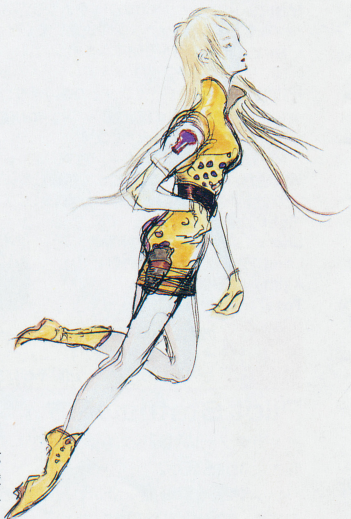
キャラクターの戦闘能力が表示されます。もう一度Aボタンを押すと、覚えたSkillを表示。

Fight／格闘攻撃能力　Short／近距離攻撃能力　Long／遠距離攻撃能力

Agility／回避能力

Level: 23
Fight 1600
Short 2000
Long 2700
Agility 1800

キャラクター
CHARACTERS

Roid Clive
ロイド

23歳・男性　身長186cm、体重75kg
オーストラリア出身。元OCU陸軍のエリートパイロット。同僚であり、恋人でもあったカレンの死によって軍を退役。請われてOCUの傭兵部隊キャニオンクロウの隊長となる。優秀な指揮官であり、部下からも慕われている。体格は痩身だが、鋼のように強靱な肉体を持つ。

Kalen Meure
カレン

23歳・女性　身長174cm、体重58kg
ロイドの恋人の白人女性。OCU陸軍のパイロット。長身でしなやかな身体の持ち主。性格は軍人とは思えないほど穏和。

Colonel Orson
オルソン大佐

47歳・男性　身長180cm、体重74kg　OCU正規軍の大佐で傭兵部隊キャニオンクロウの司令官。

CANYON CROW
キャニオンクロウ

OCU軍の傭兵部隊。オルソン大佐によってスカウトされた優秀な人材が集まっている。

Ryuji Sakata
サカタ

28歳・男性　身長175cm、体重65kg　日本人。家庭への反発から家を飛び出し軍隊に入隊。ロイドの元部下。

Natalie F.Blakewood
ナタリー

21歳・女性　身長168cm、体重55kg　金髪碧眼の美女。ロイドの下で傭兵部隊をまとめる有能な副官。沈着冷静。

Keith Carabell
キース

23歳・男性　身長184cm、体重75kg　一攫千金を夢見てキャニオンクロウに入隊。後先を考えない自信家。

Joynas Jeriaska
J.J.

25歳・男性　身長192cm、体重82kg　南アメリカ出身の黒人。キャニオンクロウで得る収入を家族に仕送りしている。

Driscoll
ドリスコル

28歳・男性　身長183cm、
体重77kg　USN軍の隊長。
頭は切れるが、非常に冷酷。
謎につつまれた人物。

Committee President Reiji Sakata
坂田玲二会長

サカタインダストリー会長。
経営者としての才覚はズバ抜
けており、製薬会社から総合
兵器産業へと展開を図る。

HELL'S WALL
地獄の壁

USN軍64機動戦隊。最強部
隊として名前を轟かしてい
る。隊長以下6名で構成さ
れている。

Grieg Demetrius
隊長・グリーグ

Dave
Sterling
デイブ

Ghetta
Cedric
ゲッタ

Reevas
Victor
リーバス

Milligan
Ashton
ミリガン

Josiy
Dallin
ジョシー

データ・ファイル
DATA FILE

ヴァンツアーの装備武器、機体パーツ、使用アイテムは数多くあります。ここではそのデータの見方と代表的なものを紹介します。

WEAPONS 武器

〈データの見方〉

AT：射撃回数×弾１発の攻撃力
Hit：命中値
Range（Ra）：射程　**Weight（Wt）**：重量
Bullet（Bu）：残り攻撃回数／最大回数（Bulletの項目はBuyやSet upでは表示されません）　**H$**：価格　∞＝無限です

AT 5x 4
DF 0
Hit 53
Range 1
Weight 9

近距離武器					
ラプターMG		イグチ５式ライフル		RIM-3グレネード	
AT：4×3	Hit：72	AT：12	Hit：75	AT：13	Hit：72
Ra：1	Wt：8	Ra：1	Wt：8	Ra：1-4	Wt：16
Bu：∞	H$：100	Bu：∞	H$：100	Bu：∞	H$：320

遠距離武器					
MGR-IB Mランチャー		ピズ３　Mランチャー		ガルヴァドス　Rランチャー	
AT：2×12	Hit：74	AT：1×14	Hit：68	AT：3×11	Hit：76
Ra：3-5	Wt：20	Ra：3-4	Wt：12	Ra：3-5	Wt：26
Bu：2	H$：340	Bu：3	H$：120	Bu：3	H$：400

BODY

〈データの見方〉

DF：防御力　HP：耐久力
Engine（Eg）：積載能力
Weight（Wt）：重量
Int. Weapon（IW）：内蔵武器
H$：価格

ゼニスボディ		ギザボディ		ハスキーMK.IIIボディ	
DF： 11	HP： 33	DF： 13	HP： 45	DF： 13	HP： 39
Eg：130	Wt： 24	Eg：120	Wt： 30	Eg：140	Wt： 26
H$：340		H$：400		H$：400	

ARM

〈データの見方〉

DF：防御力　HP：耐久力
Hit：命中値
Weight（Wt）：重量
Int. Weapon（IW）：内蔵武器
H$：価格

ゼニスアーム		ギザアーム		ハスキーMK.IIIアーム	
DF： 14	HP： 24	DF： 15	HP： 26	DF： 17	HP： 24
Hit： 60	Wt： 18	Hit： 61	Wt： 24	Hit： 63	Wt： 18
IW：PUNCH	H$：160	IW：PUNCH	H$：200	IW：PUNCH	H$：200

■*LEG*

〈データの見方〉

DF：防御力　HP：耐久値
Engine（Eg）：サブエンジン積載力
Move（Mov）：移動力
Weight（Wt）：重量
H$：価格

ゼニスレッグ		ギザレッグ		ハスキーMK.IIIレッグ	
DF： 13	HP： 26	DF： 14	HP： 34	DF： 16	HP： 30
Eg： －	Mov：12	Eg： －	Mov：12	Eg： －	Mov：14
Wt： 20	H$：260	Wt： 24	H$：280	Wt： 20	H$：280

■*COMPUTER*

〈データの見方〉

Fight：格闘武器専用命中値　Short：近距離武器専用命中値
Long：遠距離武器専用命中値　Agility：回避値

コンピュータは、攻撃の命中値および回避値のみを左右するパーツで、直接的な攻撃力（AT）や防御力（DF）を上昇させるものではありません。ゲームが進行するにしたがって、機体の特性が明確になってきた時に、特性に合ったコンピュータを搭載するといいでしょう。

■*BACK-PACK*

〈データの見方〉

Item：アイテムの積載個数　Range：アイテム射出の範囲の増加値
Engine：サブエンジンの積載力　Weight：重量

バックパックがなくても、機体は４つまでアイテムを持つことができます。また射出可能アイテムを射出能力のない状態で持つことも可能です。バックパックのサブエンジンは、ボディのエンジンに付け足して計算され、全体の積載能力を向上させます。

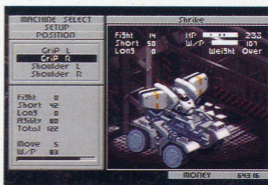
パーツ、武器の選びかた

同じ値段のパーツや武器でもそれぞれ特性があり、パイロットの格闘、近距離、遠距離の各戦闘能力の中で高いものにあわせて、また防御力を上げるならDFの高いパーツや武器を選ぶといいでしょう。

◆特殊な武器・パーツ

〈データの見方〉

AT：攻撃力　DF：防御力　HP：耐久力　Hit：命中値　Range：射程　Weight：重量　Int. Weapon：内蔵武器　Engine：サブエンジンの積載力　Move：移動力　Punch：パンチ攻撃　Gun：射撃武器　Fight：格闘武器

武器・パーツの中には、格闘専用武器や、防具、武器を内蔵したパーツ、サブエンジンを搭載したパーツなどがあります。以下にその主要な例を挙げておきますので、参考にしてください。

F-1ロングトンファ
内蔵打撃機構の他に、このような手に持つ武器もある。

F-3ハンドロッド
片手に装備する、格闘戦専用武器。

WS-2シールド
肩には武器以外に、このようなシールドも装備できる。

WS-20シールド
肩につけるシールド。装甲の弱い機体にお薦め。

ガロールレッグ
平坦な大地に適している。サブエンジン搭載で、重量制限をアップ。

ガストアーム
腕自体が、銃になっており、武器の装備が不要。格闘戦はできない。

ITEM

アイテムは機体ごとに、４つ持つことができます。バックパックを装備すると、その能力に応じた数のアイテムを追加で持つことができます。いずれのアイテムも、アイテム使用コマンドで使用します。

Repare（リペアー）：パーツの損傷を修復するアイテム。回復の効果によって数種類ある。

Mine(マイン)：地雷。現在そのユニットが立っている場所に敷設することができます。敵・味方の区別なくその地点に止まると爆発します。

Chaff（チャフ）：ミサイルなどの遠距離武器での攻撃に対して回避率が上昇。味方にたいして使用する。数ターン効果が持続。ミサイルポッドでの射出が可能。

対戦モード（VS Play）について

コロシアム内で友だちのヴァンツァーと試合ができます。対戦できるのはRegular（このカセットの使用中のヴァンツァー）とGuest（パスワードで登録したヴァンツァー）の２種類です。

Manual、Auto：RegularとGuestの対戦取組を決めたのち、Manualは通常戦闘と同様に（入力は全て１コントローラー）、Autoはヴァンツァーの取組を決めると自動で、戦闘を始めます。対戦に使用するヴァンツァーは、Player１はRegularとGuestのどれでも、Player２はGuestのみ選択できます。

Ｉnput：Guestのヴァンツァー８台分のパスワードを入力できます。入力したデータはリセットや電源をOFFにすると消えてしまいます。

Delete：Ｉnputで入力したデータの削除を行います。

View：入力したヴァンツァーのデータを表示します。

※自分で育てたヴァンツァーのパスワードをステイタスウインドウで見て書き留め、友だちのカセットに入力すれば、友だちと対戦ゲームが楽しめます。

【故障品について】

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合等は、ROMカセットに故障内容を書き添えて、下記当社あてに、送料着払いにてお送りください。検査の上、症状が確認されたソフトについては、次のように処理させていただきます。

○製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき理由による動作不良の場合は、新品ソフトと無償交換いたします。

○お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障等、当社の責によらない理由での動作不良の場合は、交換はいたしません。ご了承ください。

○リチウム電池の保証は、発売日より5年間とさせていただきます。保証期間切れのソフトについては、有償にて電池交換いたしますので、下記の電話番号にてお問い合わせください。

○ソフトを送る際には、必ず梱包をしてください。万一の郵便事故による紛失、破損等については当社では保証できませんので、何卒ご了承ください。

○尚、誠に勝手ながら中古品につきましては保証の対象外とさせていただきます。ご了承ください。

あて先
〒150 東京都渋谷区恵比寿1—20—18 三富ビル新館
株式会社スクウェア　故障係
PHONE 03—5488—1525（月～金／10:00～18:00　祝日を除く）

※ゲームの攻略法やデータなど、内容に関するご質問は、誠に勝手ながらお受けいたしかねますので、何卒ご了承ください。

SQUARESOFT

発売元　株式会社　スクウェア

©1995 スクウェア／ジークラフト
イラストレーション／天野喜孝
3Dアップ／横山　宏

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。